

BAB IV

PERANCANGAN

4.1. Konsep Komunikasi

Berupa rancangan utama dalam penyampaian pesan yang peneliti gunakan, demi efektifitas target ketika menerima pesan. Terdapat strategi komunikasi, strategi pesan dan strategi kreatif dalam konsep komunikasi, berikut merupakan jabarannya.

4.1.1. Strategi Komunikasi

Strategi komunikasi yang di gunakan dalam pembuatan media edukasi ini yaitu dengan menggunakan pendekatan emosional dan rasional. Pendekatan ini digunakan untuk menysar afeksi dan kognisi para anak, tentang kedekatan anak dengan lingkungan sekitarnya, serta dapat membangun *awareness* (kesadaran) para anak terhadap lingkungan sekitarnya. Dan meningkatkan kecerdasan naturalisnya.

4.1.2. Strategi Pesan

Strategi pesan yang digunakan ini menggunakan gaya *slice of life*. Gaya pesan ini digunakan, karna pesan ini disampaikan dengan cara merekontruksi kegiatan dari keseharian makhluk lain di alam sekitarnya yang dekat dengan lingkungan anak.

4.1.3. Strategi Kreatif

Berdasarkan hasil dari penelitian yang sudah dilakukan, informasi yang akan disampaikan melalui buku Ilustrasi yang menggambarkan hewan dan tumbuhan, mengenai seperti apa mereka hidup di habitatnya dan bagaimana cara berperilaku terhadap hewan dan tumbuhan. Dilengkapi dengan beberapa kegiatan anak dalam

buku tersebut menjadikan buku ini adalah buku interaktif, dan terdapat beberapa informasi dalam bentuk visual dan verbal.

4.2. Konsep Kreatif

Berupa rancangan visual utama yang peneliti gunakan dalam penyampaian pesan, demi efektifitas target ketika menerima pesan. Dimulai dari Studi karakter visual, warna, layout, dan background.

4.2.1. Strategi Visual

Strategi visual yang ditampilkan menggunakan visual yang sesuai dengan *moodboard* yang didapat dari hasil analisa pada target *audience* yaitu menggunakan ilustrasi hewan dan tumbuhan di alam sekitar sebagai visual utama, dan juga adanya background dan elemen grafis sebagai visual pendukung.

4.2.1.1 Studi Visual

Studi Visual merupakan perancangan visual karakter utama berdasarkan referensi yang didapatkan dari penelitian.



Referensi Ilustrasi Anak



Sumber : Internet

Gambar diatas merupakan referensi visual yang digemari anak-anak. yaitu berdasarkan dari pilihan film kartun dan animasi yang mereka sukai. dan dibawah ini merupakan teori pendukung dalam perancangan visual yang dilakukan.

Menurut Bryan tillman, desain karakter yang familiar pada anak usia dini di jabarkan sebagai berikut:

- a. Usia 0-4 tahun karakter punya kepala dan mata yang besar, tubuh yang pendek, warna yang cerah, serta bentuk yang sederhana.
- b. Usia 5-8 tahun karakter tetap memiliki kepala yang besar namun lebih kecil dari golongan usia 0-4 tahun, mata yang lebih kecil, warna yang lebih redam, dan bentuk yang agak rumit (Tillman, 2011: 104).

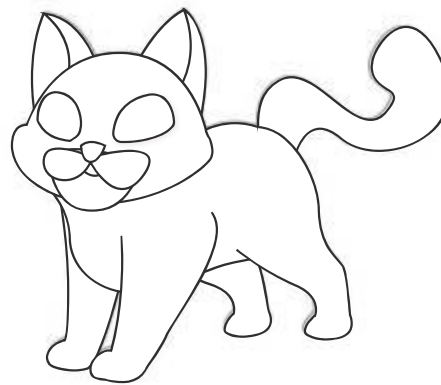
Gambar 4.1. Studi Visual

Perancangan Bentuk Visual

Bentuk 1



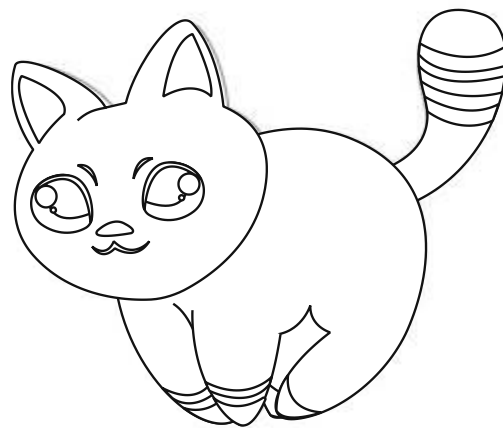
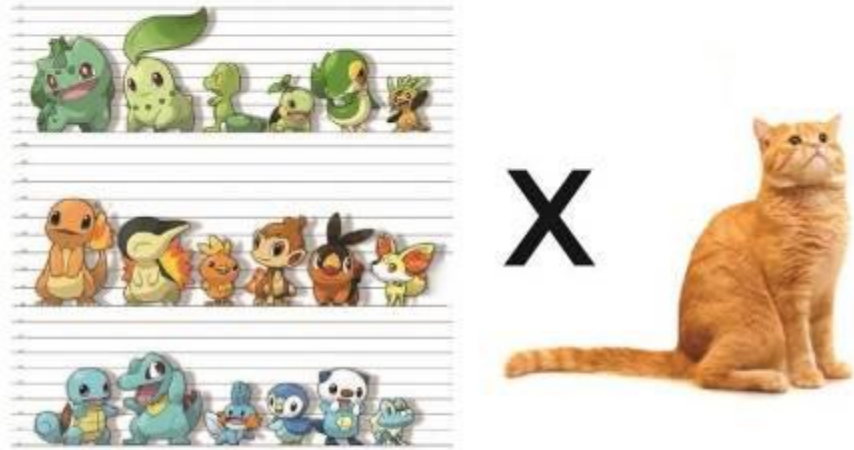
X



Style ilustrasi semi realis, mendekati bentuk asli dari objek. terdapat beberapa modifikasi bentuk tubuh aslinya, seperti matanya yang terlihat lebih besar dan kepala yang cukup dan tidak terlalu besar, sesuai dengan desain yang disukai anak-anak pada umumnya. Bentuk garis curve, tidak menggunakan sudut garis yang tajam.

Gambar 4.2 Perancangan Bentuk Visual 1

Bentuk 2



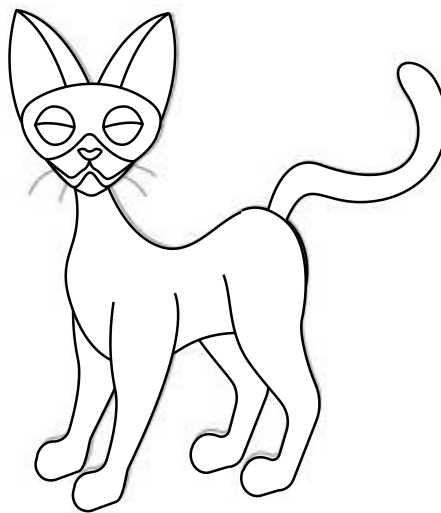
Style ilustrasi ini bergaya chibi, mengadaptasi bentuk dari gaya gambar pokemon, dimana hewan menjadi terkesan kecil dan pendek. Dan matanya yang terlihat lebih besar dan kepala yang cukup besar juga, sesuai dengan desain yang disukai anak-anak pada umumnya. Bentuk garis curve, tidak menggunakan sudut garis yang tajam.

Gambar 4.3 Perancangan Bentuk Visual 2

Bentuk 3



X

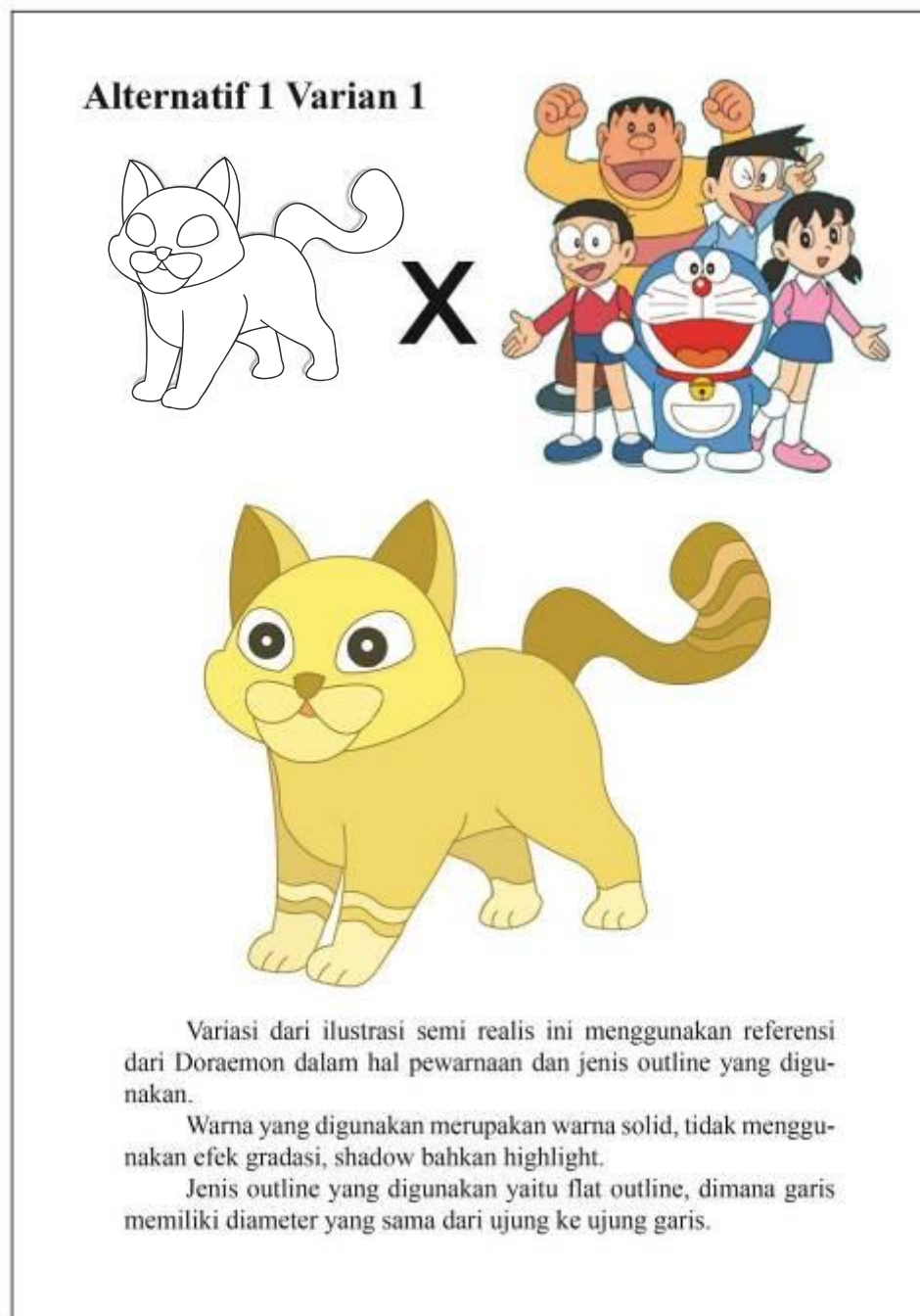


Style ilustrasi kartun, dengan mengikuti referensi gaya gambar spongebob, dimana gestur tubuhnya cukup ekspresif, terdapat bagian-bagian tubuh yang digambarkan cukup besar atau bahkan cukup langsing (thin) dalam satu karakter. Bentuk garis curve, tidak menggunakan sudut garis yang tajam.

Gambar 4.4 Perancangan Bentuk Visual 3

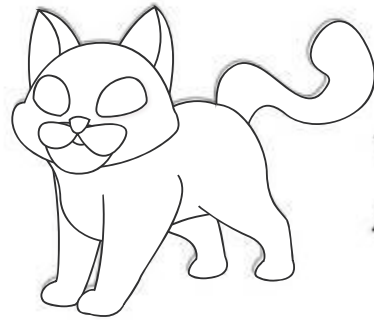
4.2.1.2 Alternatif Visual Karakter

Dalam perancangan visual, penulis merancang beberapa pilihan visual berdasarkan data yang di dapat di lapangan. Berikut merupakan alternatif desainnya.



Gambar 4.5 Alternatif dan Varian Karakter Visual 1

Alternatif 1 Varian 2



X



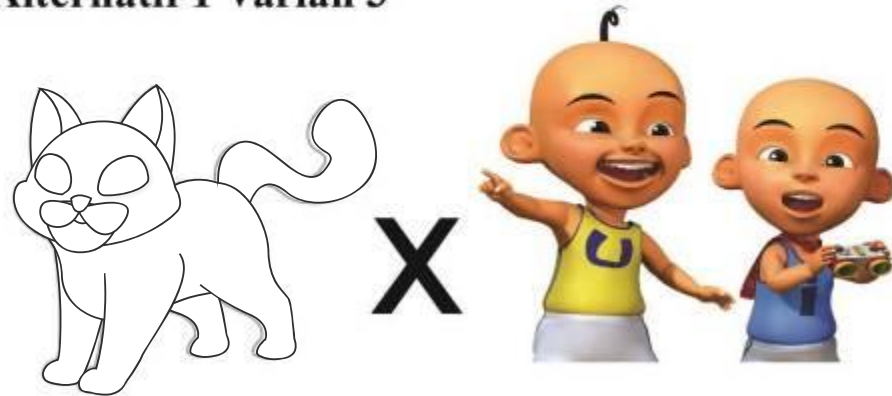
Variasi dari ilustrasi semi realis ini menggunakan referensi My Little Pony, dari segi warna juga outline.

Warna yang digunakan cenderung terang dengan terdapat efek seperti shadow dan highlight di beberapa bagian.

Outline yang digunakan merupakan garis tebal tipis, dimana diameter sepanjang garis berbeda-beda.

Gambar 4.6 Alternatif dan Varian Karakter Visual 2

Alternatif 1 Varian 3



Variasi dari ilustrasi semi realis ini menggunakan referensi dari Upin Ipin. Upin-Ipin sendiri merupakan film yang umumnya disukai anak-anak. segi pewarnaan dari Upin Ipin menjadi salah satu bentuk variasi ilustrasi.

warna cenderung lebih padam, dan memiliki kesan 3D karena adanya shadow dan highlight yang soft pada beberapa bagian, dan tidak menggunakan outline yang jelas.

Gambar 4.7 Alternatif dan Varian Karakter Visual 3

Alternatif 1 Varian 4

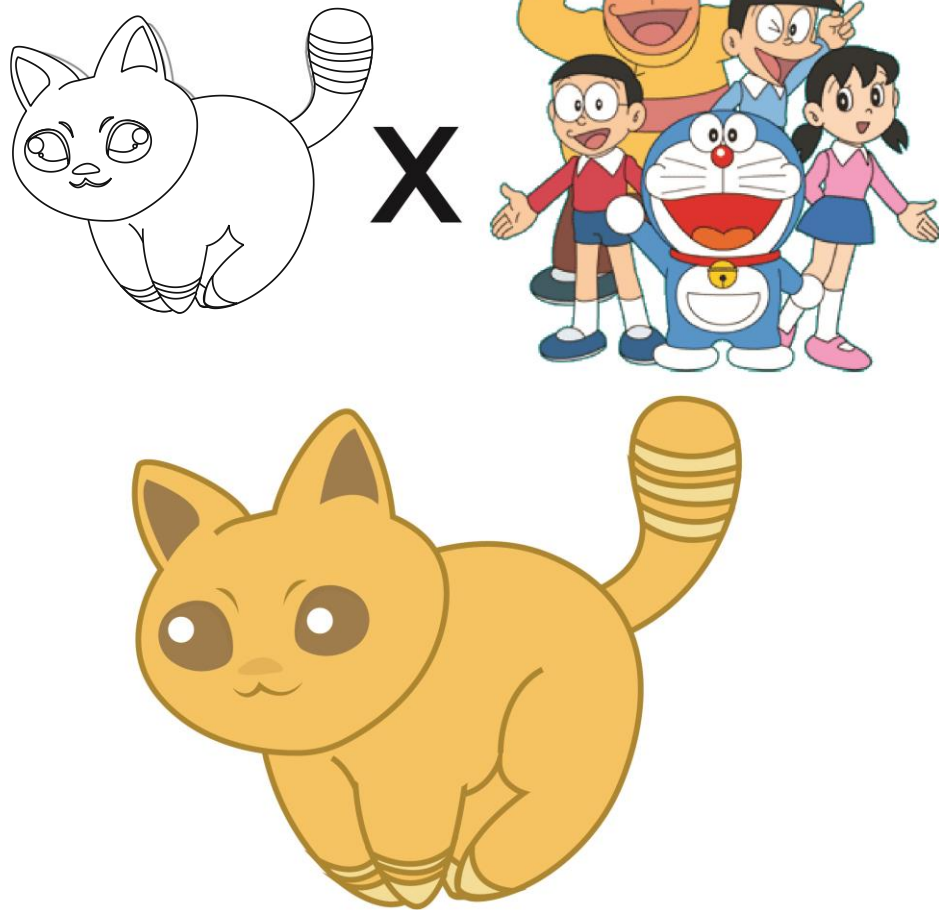


Variasi dari ilustrasi emi realis ini menggunakan referensi dari gaya pewarnaan Baby Shark. Baby Shark sendiri merupakan video animasi yang digemari anak-anak.

Gambar Baby Shark tidak menggunakan outline pada tepi gambarnya, hanya menggunakan warna-warna kontras sebagai pemisah setiap bagiannya. Dan warna yang digunakan pun merupakan warna solid, tanpa adanya efek gradasi, bayangan, dan cahaya.

Gambar 4.8 Alternatif dan Varian Karakter Visual 4

Alternatif 2 Varian 1



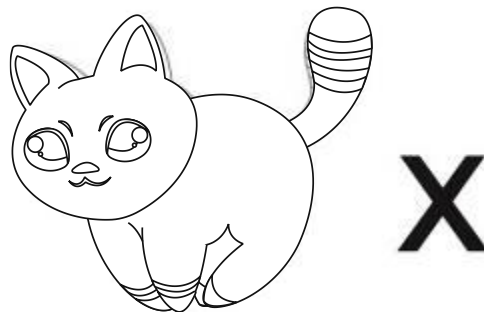
Variasi dari ilustrasi chibi ini menggunakan referensi dari Doraemon dalam hal pewarnaan dan jenis outline yang digunakan.

Warna yang digunakan merupakan warna solid, tidak menggunakan efek gradasi, shadow bahkan highlight.

Jenis outline yang digunakan yaitu flat outline, dimana garis memiliki diameter yang sama dari ujung ke ujung garis.

Gambar 4.9 Alternatif dan Varian Karakter Visual 5

Alternatif 2 Varian 2



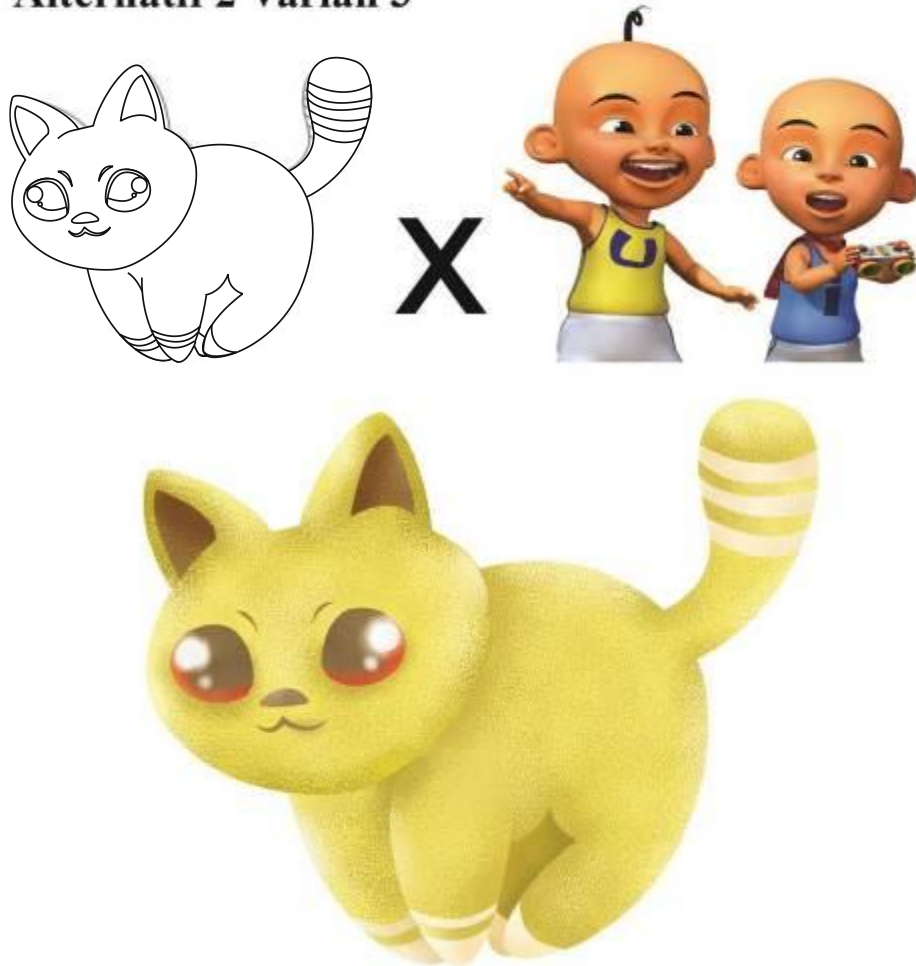
Variasi dari ilustrasi chibi ini menggunakan referensi My Little Pony, dari segi warna juga outline.

Warna yang digunakan cenderung terang dengan terdapat efek seperti shadow dan highlight di beberapa bagian.

Outline yang digunakan merupakan garis tebal tipis, dimana diameter sepanjang garis berbeda-beda.

Gambar 4.10 Alternatif dan Varian Karakter Visual 6

Alternatif 2 Varian 3

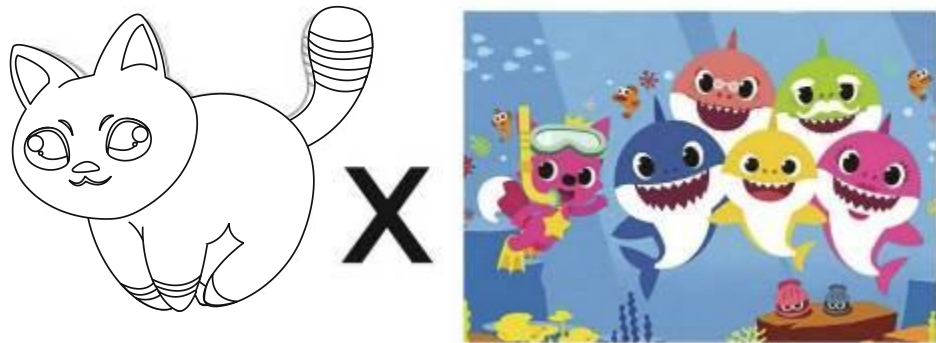


Variasi dari ilustrasi chibi ini menggunakan referensi dari Upin Ipin. Upin-Ipin sendiri merupakan film yang umumnya disukai anak-anak. segi pewarnaan dari Upin Ipin menjadi salah satu bentuk variasi ilustrasi.

warna cenderung lebih padam, dan memiliki kesan 3D karena adanya shadow dan highlight yang soft pada beberapa bagian, dan tidak menggunakan outline yang jelas.

Gambar 4.11 Alternatif dan Varian Karakter Visual 7

Alternatif 2 Varian 4

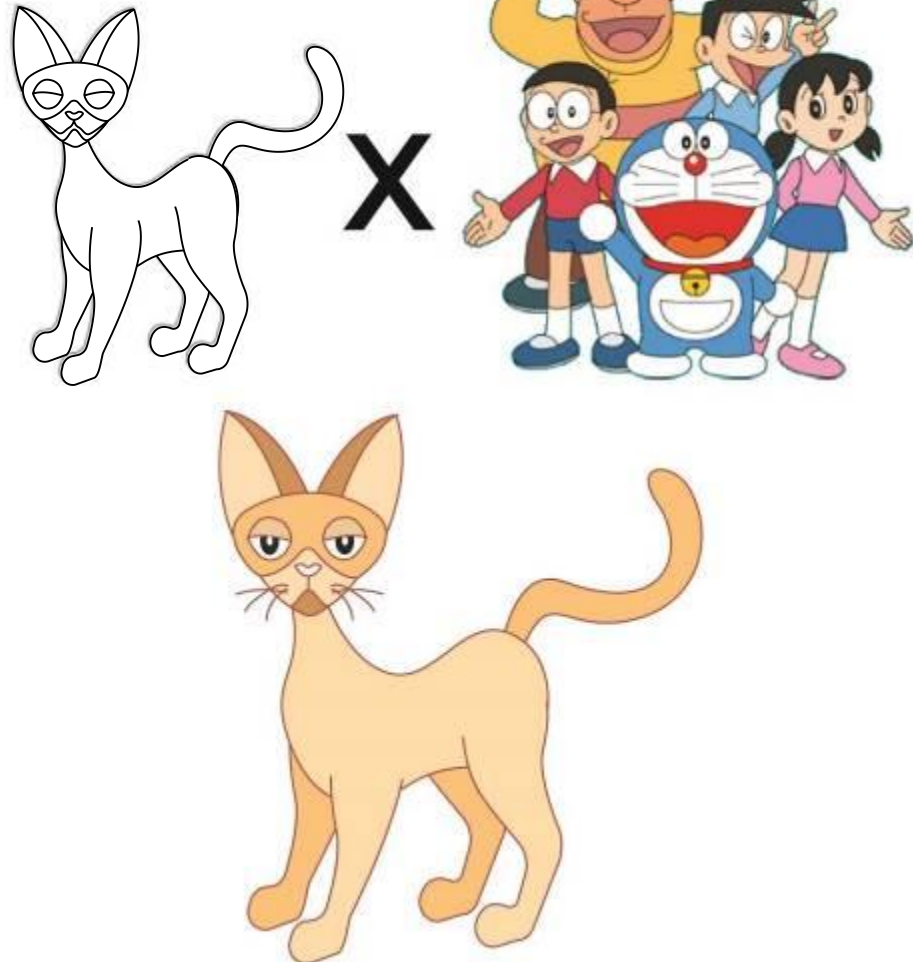


Variasi dari ilustrasi chibi ini menggunakan referensi dari gaya pewarnaan Baby Shark. Baby Shark sendiri merupakan video animasi yang digemari anak-anak.

Gambar Baby Shark tidak menggunakan outline pada tepi gambarnya, hanya menggunakan warna-warna kontras sebagai pemisah setiap bagiannya. Dan warna yang digunakan pun merupakan warna solid, tanpa adanya efek gradasi, bayangan, dan cahaya.

Gambar 4.12 Alternatif dan Varian Karakter Visual 8

Alternatif 3 Varian 1



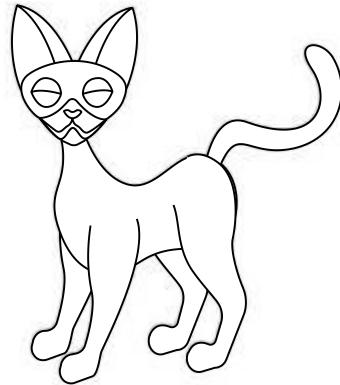
Variasi dari ilustrasi kartun ini menggunakan referensi dari Doraemon dalam hal pewarnaan dan jenis outline yang digunakan.

Warna yang digunakan merupakan warna solid, tidak menggunakan efek gradasi, shadow bahkan highlight.

Jenis outline yang digunakan yaitu flat outline, dimana garis memiliki diameter yang sama dari ujung ke ujung garis.

Gambar 4.13 Alternatif dan Varian Karakter Visual 9

Alternatif 3 Varian 2



X



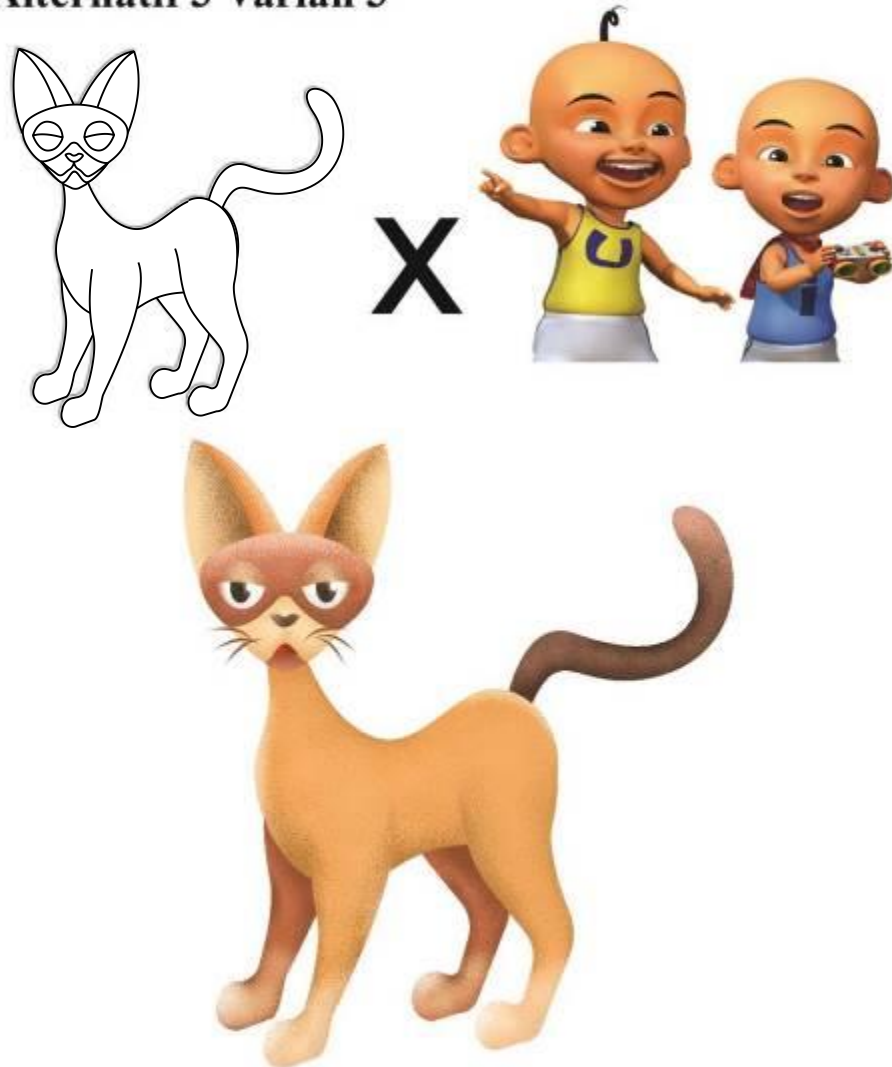
Variasi dari ilustrasi kartun ini menggunakan referensi My Little Pony, dari segi warna juga outline.

Warna yang digunakan cenderung terang dengan terdapat efek seperti shadow dan highlight di beberapa bagian.

Outline yang digunakan merupakan garis tebal tipis, dimana diameter sepanjang garis berbeda-beda.

Gambar 4.14 Alternatif dan Varian Karakter Visual 10

Alternatif 3 Varian 3



Variasi dari ilustrasi kartun ini menggunakan referensi dari Upin Ipin. Upin-Ipin sendiri merupakan film yang umumnya disukai anak-anak. segi pewarnaan dari Upin Ipin menjadi salah satu bentuk variasi ilustrasi.

warna cenderung lebih padam, dan memiliki kesan 3D karena adanya shadow dan highlight yang soft pada beberapa bagian, dan tidak menggunakan outline yang jelas.

Gambar 4.15 Alternatif dan Varian Karakter Visual 11

Alternatif 3 Varian 4



Variasi dari ilustrasi kartun ini menggunakan referensi dari gaya pewarnaan Baby Shark. Baby Shark sendiri merupakan video animasi yang digemari anak-anak.

Gambar Baby Shark tidak menggunakan outline pada tepi gambarnya, hanya menggunakan warna-warna kontras sebagai pemisah setiap bagiannya. Dan warna yang digunakan pun merupakan warna solid, tanpa adanya efek gradasi, bayangan, dan cahaya.

Gambar 4.16 Alternatif dan Varian Karakter Visual 12

4.2.1.3 Visual Utama

Dari beberapa alternatif desain karakter yang disajikan hanya akan dipilih satu yang sesuai dengan pilihan target. Dan berikut merupakan desain terpilih yang dijadikan sebagai visual utama.















Gambar 4.17 Visual Utama Terpilih














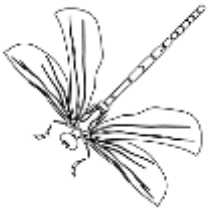

Visual utama yang terpilih merupakan bentuk ilustrasi semi realis yang di desain sesuai dengan yang disukai target, dan dengan warna yang sedikit padam dan memiliki bayangan juga cahaya yang menimbulkan efek 3D.





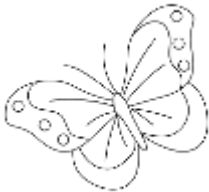





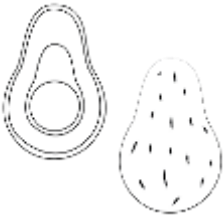


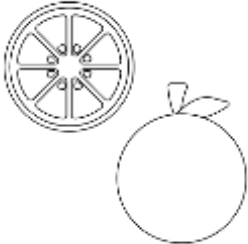

4.2.1.4 Studi Visual Karakter Hewan dan Tumbuhan


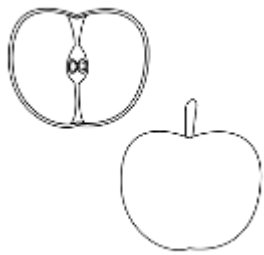


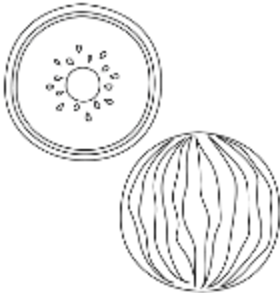


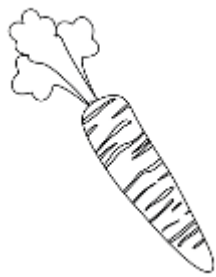







Studi Visual Karakter Hewan dan tumbuhan merupakan studi visual yang dilakukan dalam proses perancangan karakter hewan dan tumbuhan. Dimulai dari referensi kemudia line art dan hasil akhir desain karakter tersebut.

Tabel 4.1 Studi Visual Karakter Hewan da Tumbuhan

No	Refrensi	Line art	Final Design
1			
2			
3			
4			

5			
6			
7			
8			
9			

10			
11			
12			
13			
14			

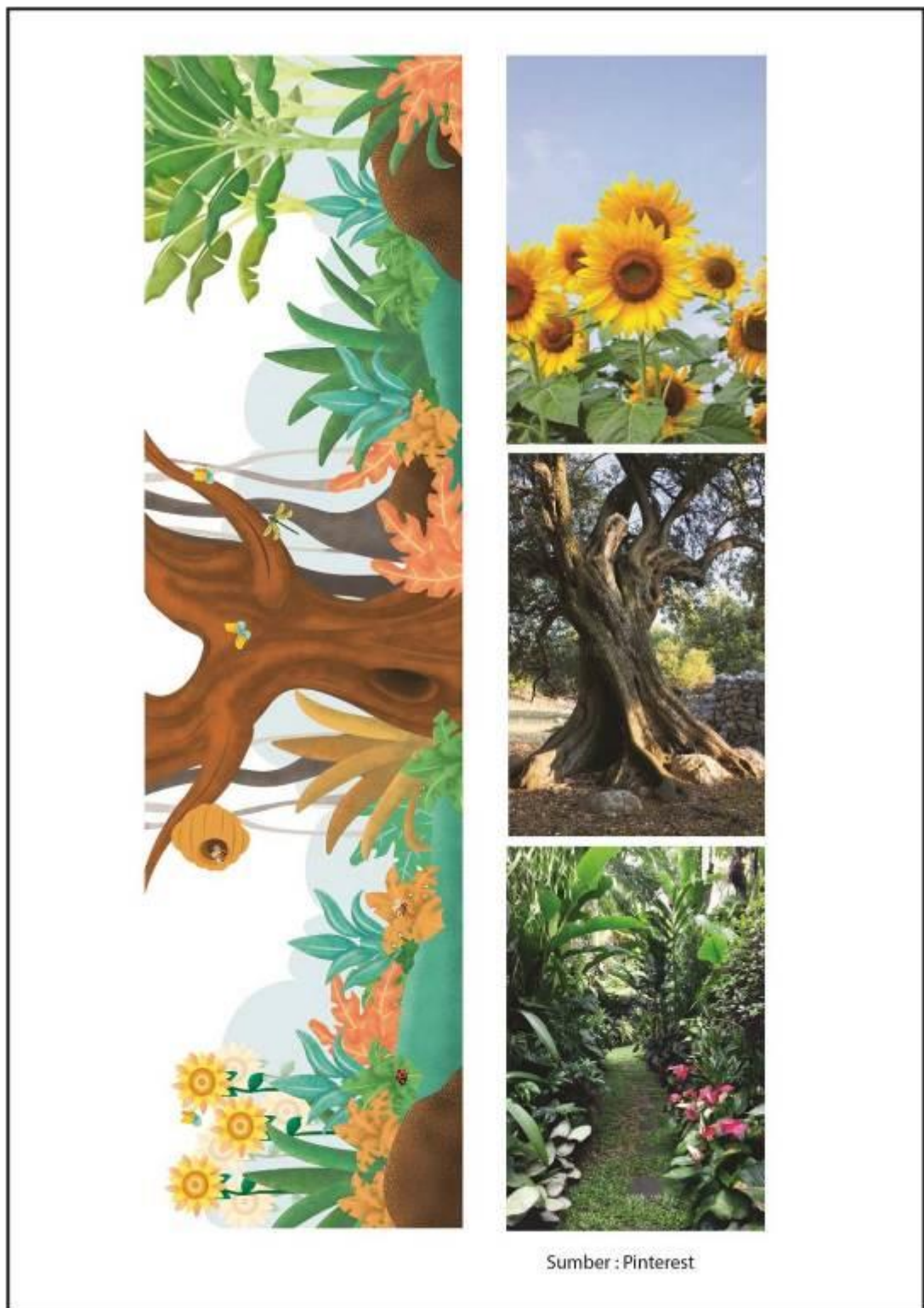
15			
16			
17			
18			
19			



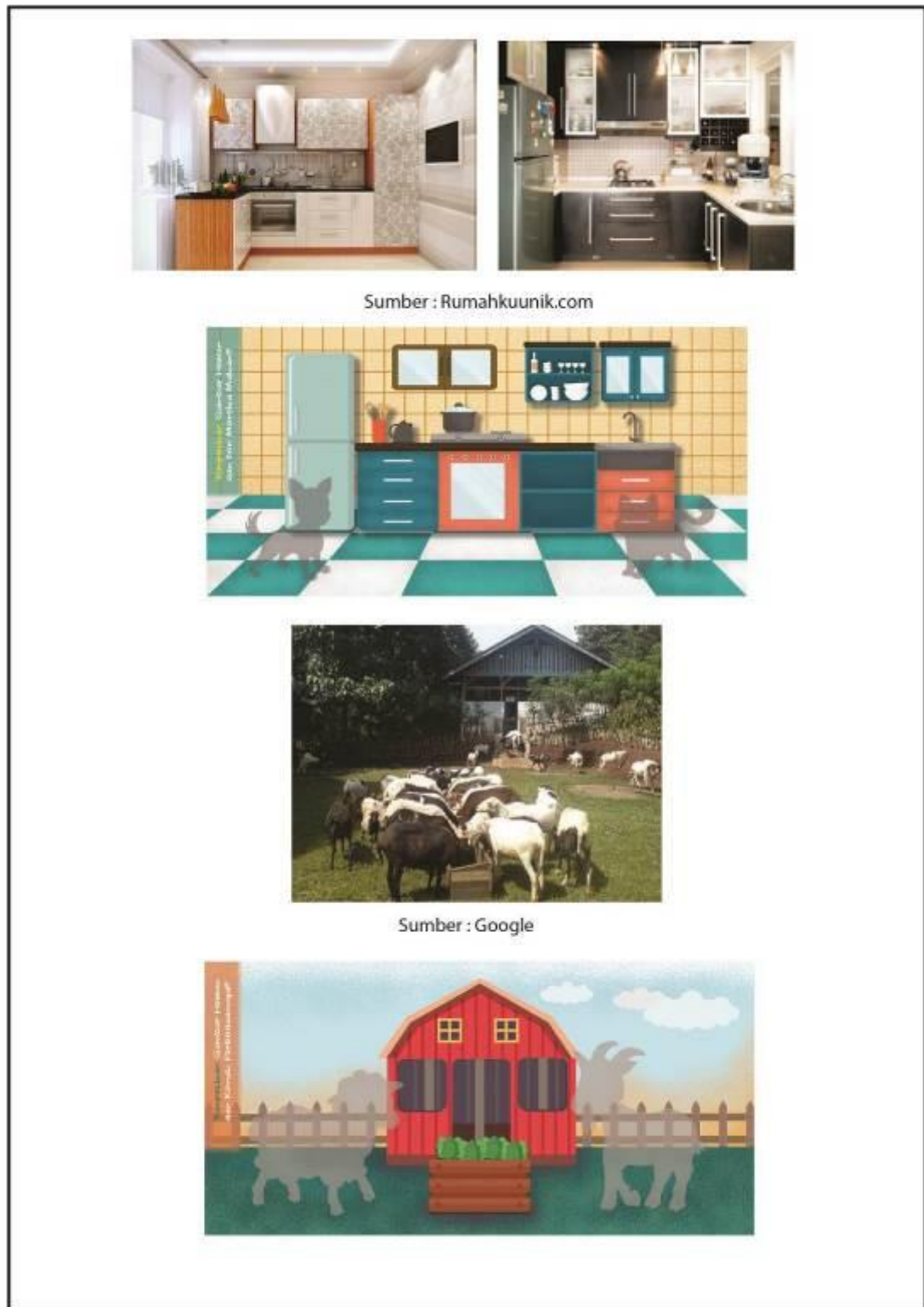
Sumber : Pinterest

4.2.1.5 Visual Pendukung (*Background*)

Visual Pendukung merupakan desain yang dipakai sebagai penunjang dari sebuah buku, baik layout maupun background atau elemen-elemen grafis lainnya. Berikut merupakan studi visual dari background yang digunakan dalam buku interaktif Busy Book.



Gambar 4.18 Studi Visual Background 1



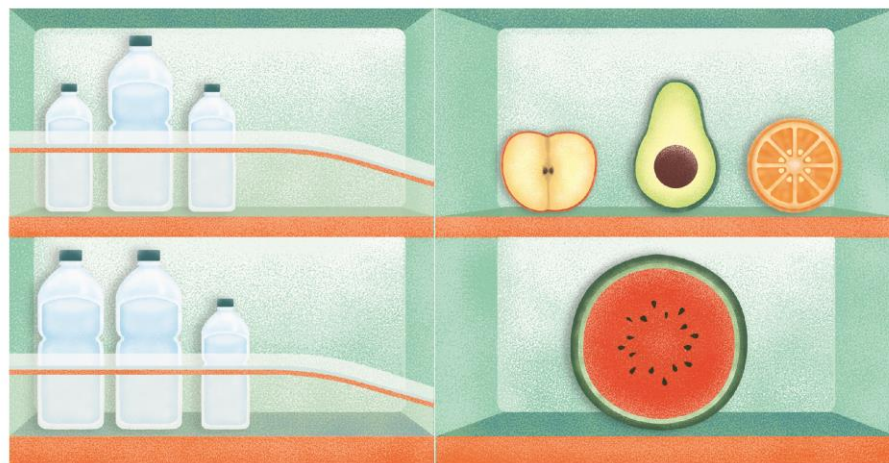
Gambar 4.19 Studi Visual Background 2



Panasonic



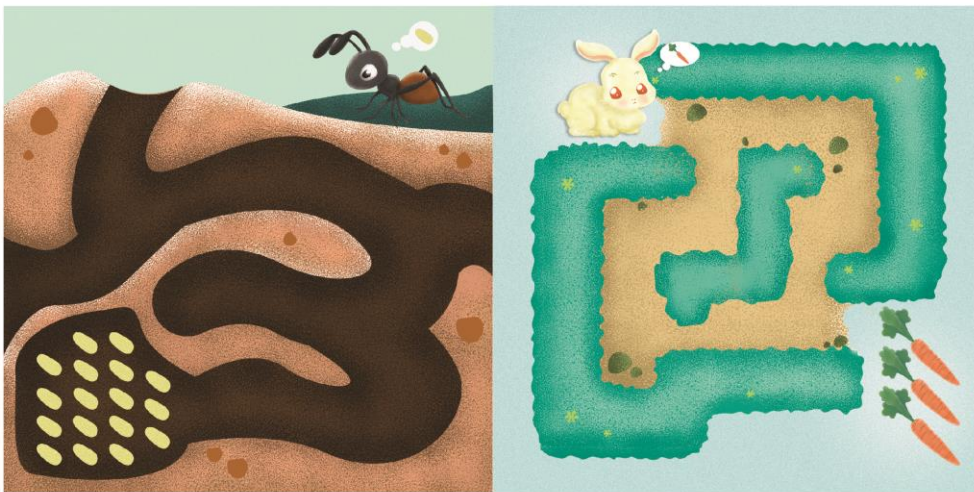
Sumber : Pinterest



Gambar 4.20 Studi Visual Background 3



Sumber : Pinterest



Gambar 4.21 Studi Visual Background 4



Sumber : Google



Sumber : Google



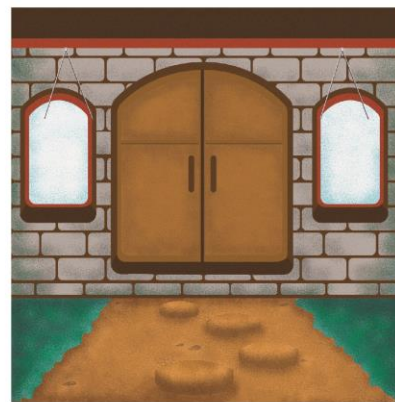
Gambar 4.22 Studi Visual Background 5



Sumber : Biz.id



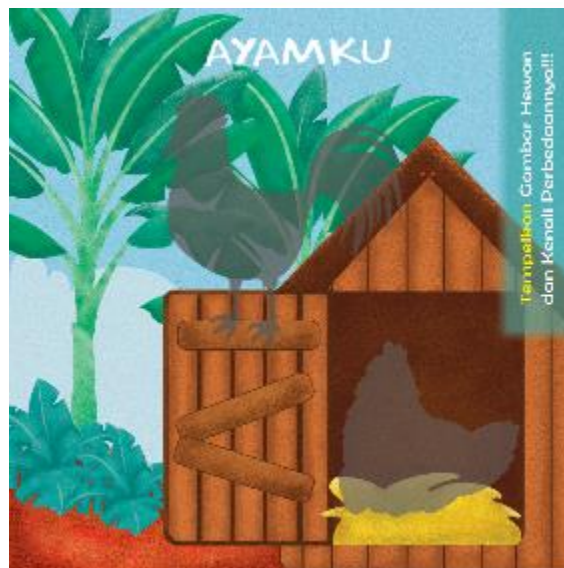
Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar 4.23 Studi Visual Background 6



Sumber : Paktanidigital.com



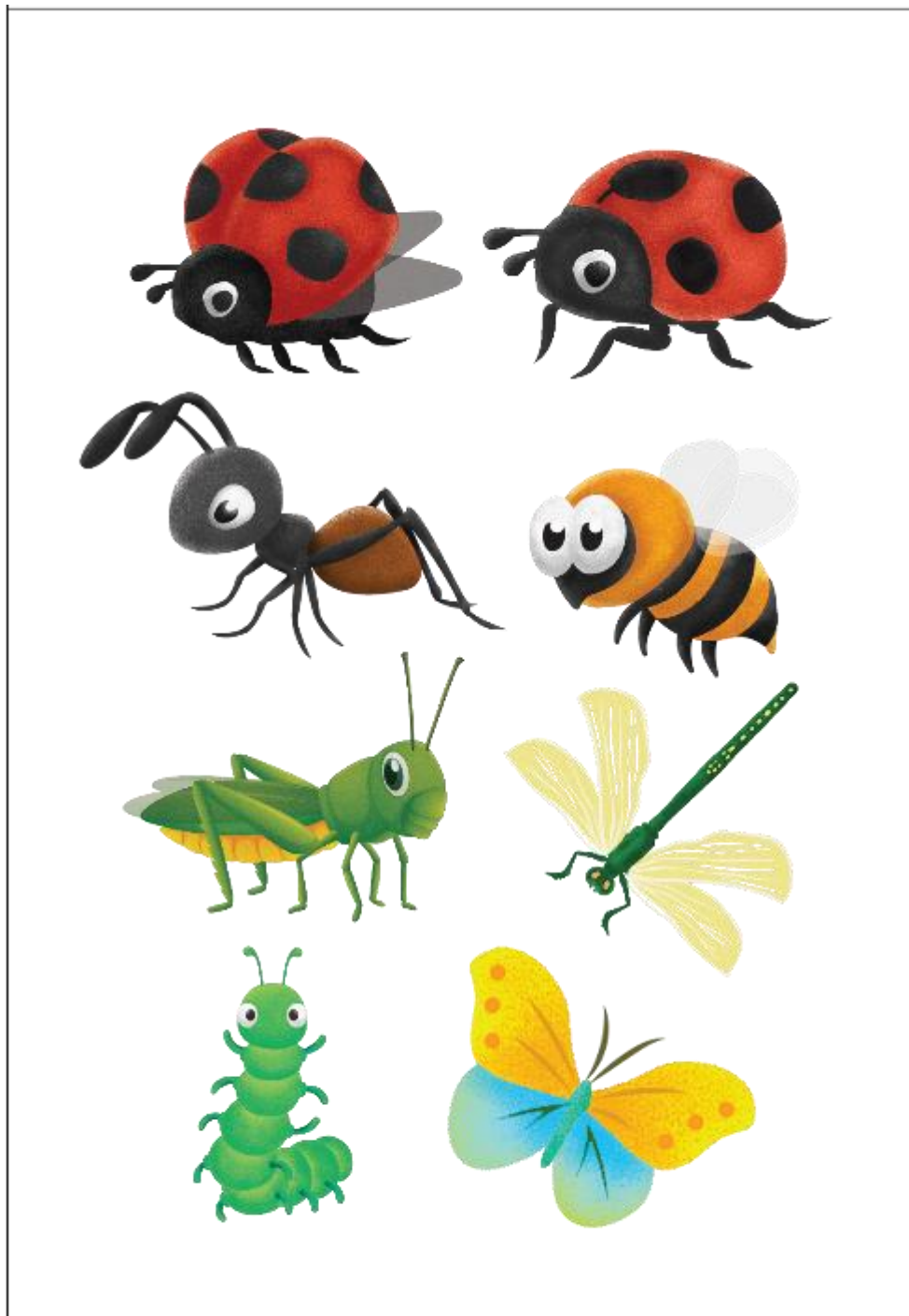
Gambar 4.24 Studi Visual Background 7

4.2.1.6 Aset Buku

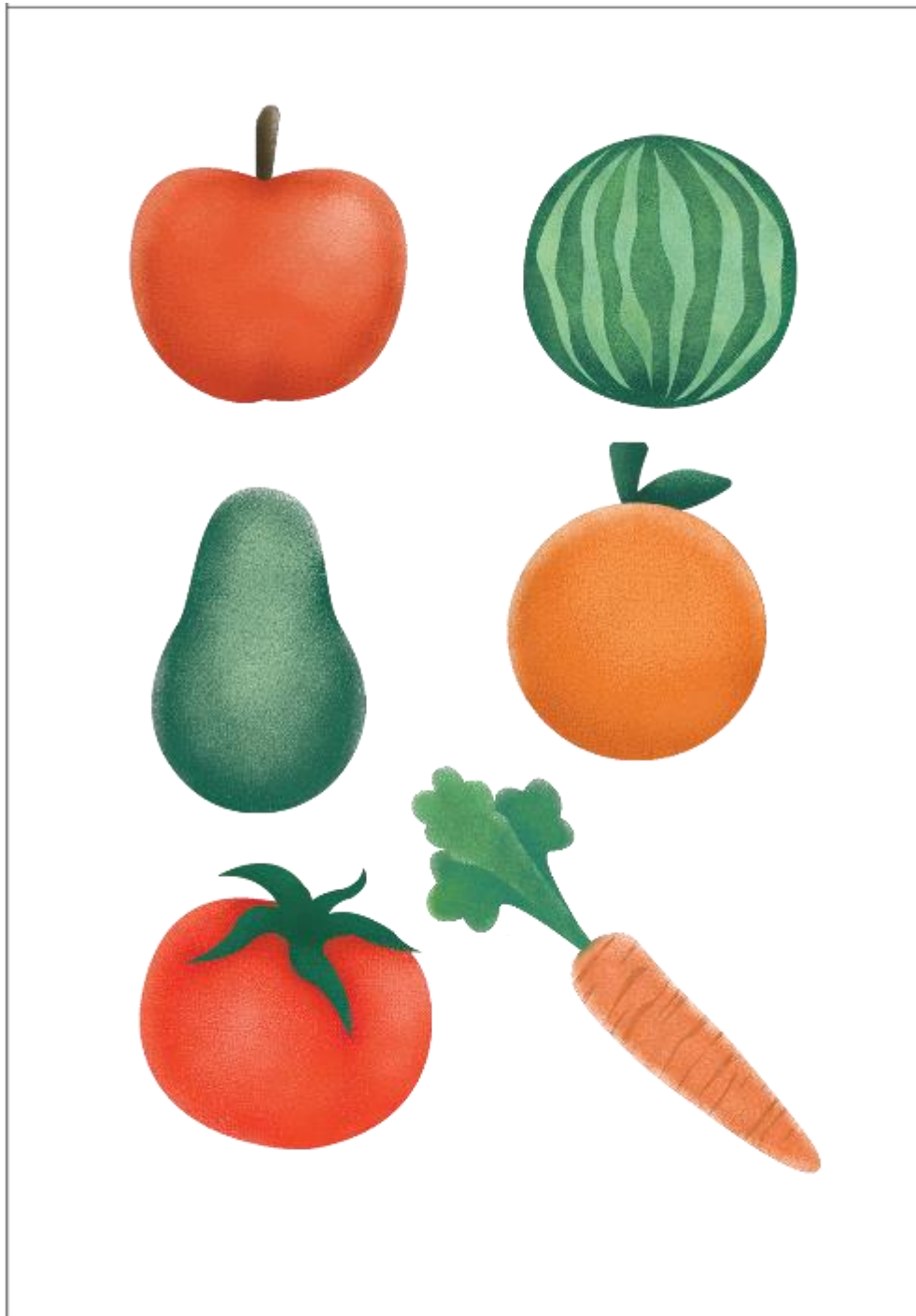
Aset Buku merupakan bagian-bagian penting dalam perancangan buku ini. Karakter utama/ visual utama pun termasuk kedalam bagian dari aset buku itu sendiri dan hal lainnya yang melengkapi buku. Berikut merupakan aset-aset dari busy book ini.



Gambar 4.25 Aset Buku 1



Gambar 4.26 Aset Buku 2



Gambar 4.27 Aset Buku 3



Gambar 4.28 Aset Buku 4

Panduan Untuk Orangtua

Panduan untuk orangtua merupakan penjelasan kecil dari setiap permainan yang ada di buku.



Gambar 4.29 Panduan Untuk Orangtua 1



Gambar 4.30 Panduan Untuk Orangtua 2

4.2.1.7 Cover Buku

Cover buku menggunakan ilustrasi digital dengan memunculkan karakter-karakter hewan dan tumbuhan.



Gambar 4.31 Cover depan dan belakang

4.2.2. Strategi Verbal

Strategi verbal yang peneliti maksud adalah pendekatan secara keseluruhan, yang berkaitan dengan perancangan dan eksekusi sebuah pesan dalam bentuk verbal. Dengan demikian berikut ini adalah penjabaran dari strategi verbal yang peneliti lakukan. Judul dari buku yang akan dibuat ialah “Sekitarku” *Title* yang mengarah dari pesan utama yang ingin disampaikan, Hewan dan Tanaman di sekitar anak. Kemudian terdapat tagline “Teman Baikku” yang dimaksudkan adalah bahwa

apa yang terdapat disekitar anak khususnya hewan dan tumbuhan bisa dijadikan hubungan yang baik antara manusia dengan makhluk lain. Dengan kata “teman Baikku” yang berarti teman dan baik, dimana sudah seharusnya kita bersikap baik pada teman yang dianggap baik. Begitupun penanaman pengertian kepada anak agar selalu berbuat baik pada makhluk sekitarnya.

4.3 Konsep Perancangan Busy Book

Dalam perancangan buku busy book setiap kegiatan bertujuan untuk pengembangan kecerdasan anak, baik kecerdasan naturalis, kecerdasan motorik, kognitif, seni, dan bahasa. Berikut merupakan tabel konten buku bersama dengan preview bukunya.

Tabel 4.2 Konsep Kegiatan Busy Book





Mengenal Bentuk Hewan dan Berprilaku baik – Kognitif-Motorik

Kategori : Hewan Peliharaan

Bentuk Kegiatan : Menempelkan bentuk hewan sesuai dengan bayangannya dan memberinya makanan yang tersedia.

Pengembangan Sosial Emosional : Tanamkan kepada anak agar bersungguh-sungguh mengerjakan tugas yang diberikan



Menyayangi Hewan – Motorik

Kategori : Hewan Peliharaan

Bentuk Kegiatan : Memberikan kelinci jalur yang benar agar mendapatkan makanannya dengan permainan labirin menggunakan magnet

Pengembangan Sosial Emosional : Tanamkan kepada anak agar sabar mengerjakan tugas yang diberikan

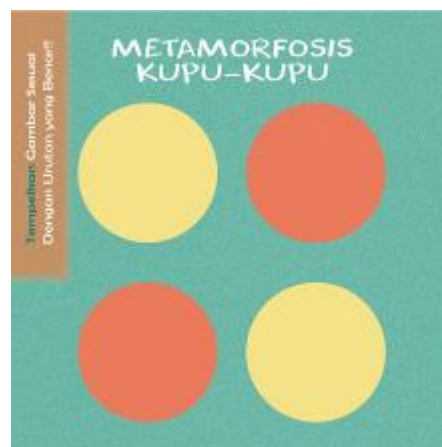


Menyayangi Hewan – Motorik

Kategori : Serangga

Bentuk Kegiatan : Memberikan semut jalur yang benar agar mendapatkan makanannya dengan permainan labirin menggunakan magnet

Pengembangan Sosial Emosional : Tanamkan kepada anak agar bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan

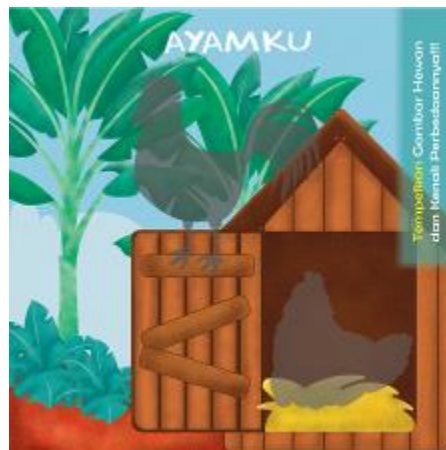


Mengenali Siklus Kehidupan Hewan - Kognitif-Motorik

Kategori : Serangga

Bentuk Kegiatan : Menempelkan objek serangga sesuai dengan urutannya

Pengembangan Sosial Emosional : Tanamkan kepada anak agar senantiasa rapi dan tersusun dalam mengerjakan tugas



Mengenali Perbedaan Hewan Jantan dan Betina - Kognitif-Motorik

Kategori : Hewan Ternak

Bentuk Kegiatan : Menempelkan objek sesuai dengan bentuknya

Pengembangan Sosial Emosional : Tanamkan kepada anak agar mandiri dalam mengerjakan tugas yang diberikan

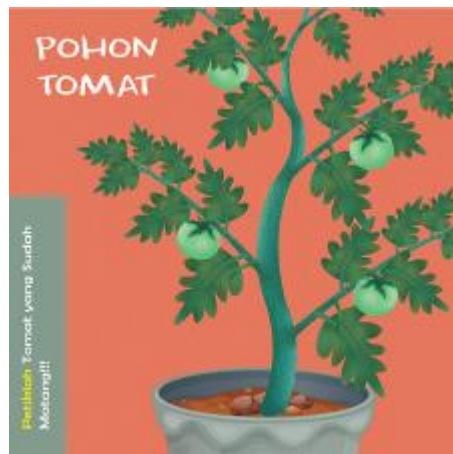


Mengenali Perbedaan Kambing dan Domba - Kognitif-Motorik

Kategori : Hewan Ternak

Bentuk Kegiatan : Menempelkan objek sesuai dengan bentuknya

Pengembangan Sosial Emosional : Tanamkan kepada anak agar merasa senang jika tugas yang dikerjakan selesai



Berprilaku Baik Terhadap Tumbuhan – Kognitif-Motorik

Kategori : Tumbuhan Sayur

Bentuk Kegiatan : Memanen tomat yang sudah matang, dan membiarkan yang masih belum matang.

Pengembangan Sosial Emosional : Tanamkan kepada anak agar selalu merawat dan menyayangi tanaman

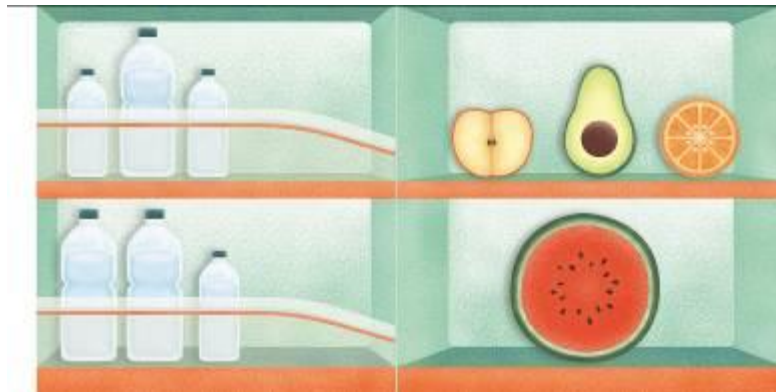


Gemar Bercocok Tanam – Kognitif-Motorik

Kategori : Tumbuhan Sayur

Bentuk Kegiatan : Memanen wortel yang pada waktunya, dan menanamnya kembali

Pengembangan Sosial Emosional : Tanamkan kepada anak agar disiplin dalam mengerjakan tugas

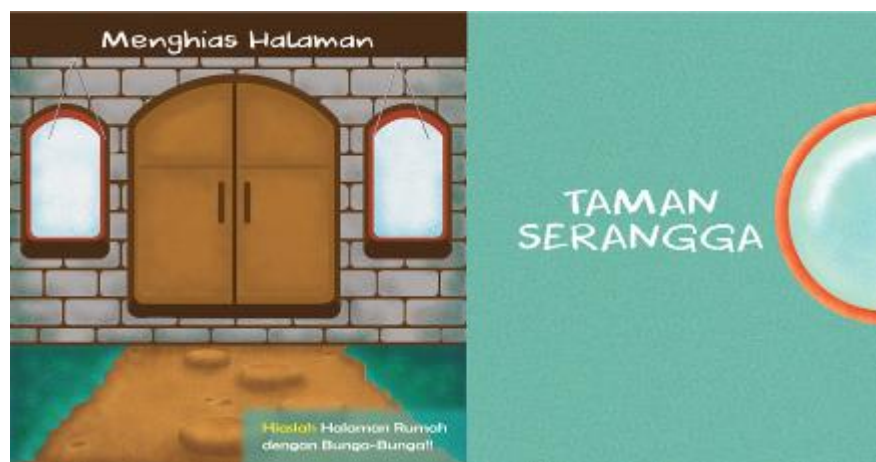


Mecocokkan Bentuk Buah Berdasarkan Irisannya – Kognitif-Motorik

Kategori : Buah-Buahan

Bentuk kegiatan : menempel copotkan objek buah yang tersedia

Pengembangan Sosial Emosional : Tanamkan kepada anak agar bersungguh-sungguh dalam belajar



Menghias Halaman Rumah – Seni-Motorik

Kategori : Tumbuhan Bunga

Bentuk Kegiatan : Menhias depan rumah dengan tempelan-tempelan bunga

Pengembangan Sosial Emosional : Tanamkan kepada anak agar memperhatikan nilai keindahan

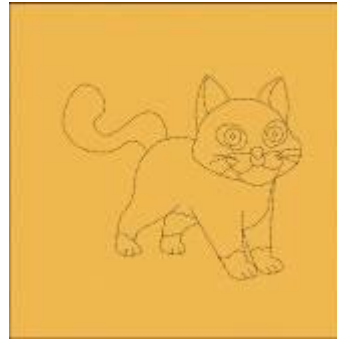


Simulasi Berpetualang di Alam Mencari Serangga – Kognitif_Motorik

Kategori : Tumbuhan dan Hewan

Bentuk Kegiatan : Mencari serangga-serangga kecil dengan menggunakan kaca pembesar yang sudah disediakan

Pengembangan Sosial Emosional : Tanamkan kepada anak agar peka terhadap kondisi lingkungan sekitar



Belajar Mengenali Bentuk Hewan Dengan Menebalkan Garis – Kognitif-Motorik

Kategori : Hewan dan Tumbuhan

Bentuk Kegiatan : Menebalkan garis menggunakan spidol

Pengembangan Sosial Emosional : Tanamkan kepada anak untuk teliti dalam mengerjakan tugas



Halaman Terakhir – Bahasa

Kategori : -

Bentuk Kegiatan : Menceritakan kembali kegiatan yang telah dilakukan

Pengembangan Sosial Emosional : Tanamkan kepada anak untuk berani tampil depan umum.

Sumber : Buku Aktifitas Paud oleh Dinul Qoyimah

4.3.1 Typografi

Berdasarkan hasil consumer journey maka penggunaan jenis *font* pada buku interaktif *busy book* menggunakan jenis font sans serif. Berikut merupakan font style yang digunakan DK Cool Crayon dan

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9

Nama *Font* : Berlin sans FB

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

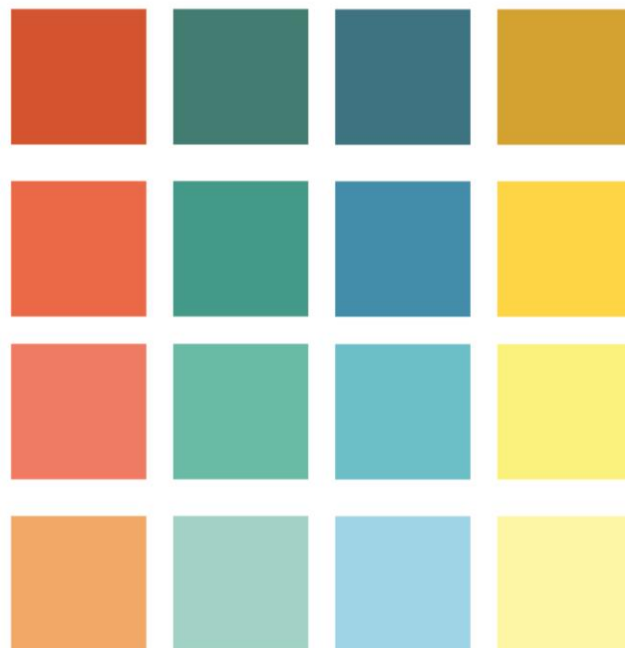
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9

Nama *Font* : DK Cool Crayon

4.3.2 Warna

Berdasarkan hasil consumer journey dan dari referensi visual berikut *color palette* yang digunakan dalam pembuatan buku interaktif *busy book*



Gambar 4.32 *Color Palette*

4.3.3 Ukuran Buku

Buku interaktif *busy book* “Sekitarku” berbentuk square, dengan ukuran 20 x 20 cm, sampul buku di hard cover dan di jilid ring. Dan dikemas dalam box berukuran 21,5 x 21,5 cm dan tinggi 4,5 cm



Gambar 4.33 Tampilan Buku



Gambar 4.34 Tampilan Kemasan Buku

4.4 Media Pendukung

Media pendukung merupakan media yang digunakan dalam melakukan promosi untuk mendukung pengenalan dan penjualan media utama yaitu *busy book*. Strategi perancangan media pendukung menggunakan tahapan AIDA, sebagai berikut :

1. *Attention*

Dalam tahap ini target *audiance* diperlihatkan sebuah poster untuk membuat sebuah atensi pada target, hanya sebagian kecil informasi yang diberikan.



Gambar 4.35 Poster *Attention*

2. *Interest*

Dalam tahap ini menginformasikan mengenai *launching* buku, sehingga target mulai tertarik dan berminat dengan informasi mengenai akan adanya media buku interaktif (*busy book*) untuk anak-anak mengenai hewan dan tumbuhan.



Gambar 4.36 Poster *Interest*

3. *Desire*

Pada tahap ini target *audiance* dibuat memutuskan untuk membeli buku karena menampilkan adanya promo dalam bentuk gratis *merchandise*.



Gambar 4.34 Poster dan X-Banner

4. Action

Pada tahap ini target *audiance* ditunjukkan dimana mereka bisa memperoleh atau membeli buku interaktif (*busy book*).



Gambar 4.35 Poster

4.4.1 Merchandise

Merchandise dijadikan sebagai bonus bagi 100 pembeli pertama buku interaktif (*busy book*)



Gambar 4.36 Merchandise

4.4.2 Budgeting

Budgeting merupakan perhitungan biaya produksi media utama sehingga didapatkan hasil nilai untuk harga jual.

Tabel 4.3 *Budgeting*

No	Media	Jumlah	Harga	Total
1	Buku	1	200.000	
2	Cutting aset A3	2	15 000	30.000
3	Kaca Pembesar	1	12.000	
4	Spidol	1	3.000	
5	Magnet	3	200	600
6	Packaging	1	50.000	
7.	Baju	1	100.000	
8.	Gantungan Kunci	1	7.000	
9.	Totebag	1	65.000	
10	Sticker	1	7.000	
11	Tumblr	1	25.000	
Harga Jual : Rp. 300.000				

4.4.3 Jadwal Media Pendukung

Jadwal media pendukung merupakan jadwal dimana media-media pendukung untuk promosi buku di publish pada target audience.

Tabel 4.4 Jadwal Media Pendukung

Tahapan Media	Januari			
	Minggu 1	Minggu 2	Minggu 3	Minggu 4
Attention				
Interest				
Desire				
Action				